小島秀夫
@Kojima_Hideo

MGS1のサイコ・マンティスがメモリーカードの中身をリーディングするくだり。最初は当時PSで発売されていた他社の人気ソフトにも対応しようと画策していた。いろいろ交渉したり、ネゴをしたり、若気の至りで尽力したが実現出来なかったw

Traducir Tweet

4:18 p. m. · 27 feb. 2015 · Twitter for iPhone

370 Retweets **427** Me gusta

オリゾン🎨 @orizon1115 · 27 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 今なら出来そうなのが悔しいですね。時代を先取りしすぎでした。

茶坊主 @tyabouzu0912 · 27 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo
何故わかったし⁉ってなったのは、よい思い出です（≧∇≦）

小島ぴろし-28 @p_kojima0715 · 27 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 凄い！会社の垣根を超えた、面白いことを考えていらしたとは…！
実現しなかったのは実に悔しいことでしょうが、もし実現していたら、今の業界は変わっていたかもしれませんね！

おぎさん📦 @OGISAN_HEAVEN · 27 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo MGS1の頃からコラボは考えてたんですね！TPPのコラボも期待してます！

へいちょー @heityo · 27 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ヒデオに騙されてチャンネルをかえたりテレビを点けたり消したり、プレイしてるゲームまでばれて本当に焦ったりした高校時代をどうもありがとうございます！いつか自分も誰かにユニークなサプライズをしてやるんだ・・・

3

かずうち @kz_uchi · 27 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo もし実現されていたら、ノムテツさんが「応援してくれてありがとう」とかされていたら業界騒然どころじゃなかったですねw

ngptg @NgptgA · 27 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo　叶ったなら凄い事でしたよねっ(*^^*)マンティス"バイオハザードが好きなようだな。ただバイオハザードという単語を業界で初めて使ったのは小島監督なんだぞ"天の声"いつも応援ありがとう！"

15　32

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo
Seguir
ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている